شهادة الخبرة الجامعية

التصميم الافتراضي في الموضة

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية

التصميم الافتراضي في الموضة

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: **www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-virtual-design-fashion**

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 16

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30

01
المقدمة

جلبت التقنيات الجديدة مزايا كبيرة لتصميم الأزياء. لقد أثبت استخدام أدوات الرسم ثنائية وثلاثية الأبعاد أنه ضروري في نقل الأفكار بأمانة إلى الواقع. كما أنه يفتح إمكانيات جديدة، مثل تطوير أزياء لشخصيات ألعاب الفيديو. كل هذا يجعل من الضروري للمصممين اكتساب مستوى أعلى من الكفاءة في هذا النوع من البرامج، وبفضل ذلك سيحسنون تقنيات الرسم الخاصة بهم والوصول إلى سوق جديد يتجاوز إنشاء المجموعات التقليدية من خلال المتاجر وأسماء العلامات التجارية، والمراهنة بدلاً من ذلك على ألعاب الفيديو أو أفلام الرسوم المتحركة.

راهن على الابتكار والتقنيات الجديدة واستخدمها لتصميم مجموعاتك.
ستحصل على فوائد رائعة في وقت قصير"

شهد تصميم الأزياء تحولًا جذريًا في السنوات الأخيرة. من الرسومات التقليدية بالقلم الرصاص إلى الرسومات الورقية، انتقلنا إلى التصميمات الافتراضية القادرة على التقاط جميع الميزات الموجودة في الملابس والإكسسوارات. لذلك، يجب أن يتمتع المهنيون في هذا المجال بمستوى أعلى من التدريب الذي يسمح لهم باستخدام جميع الأدوات الجديدة المتاحة لرقمنة مجموعاتهم.

بفضل هذا، لن يكون من الممكن للطلاب فقط تقديم منتجات أكثر تخصيصًا للمستهلكين تتكيف مع طلب السوق، ولكن سيتمكنون أيضًا من الوصول إلى جميع ميزات الملابس أو ابتكار أنماط كاملة للشراء لاحقًا. إضافة إلى ذلك، سيساعد هذا أيضًا في التعرف على المستهلك بشكل أفضل قبل الشراء، وبالتالي إضافة قيمة إلى اكتساب العملاء وولائهم.

علاوة على ذلك، كان إدخال أدوات الرقمنة في صناعة الأزياء ميزة إضافية في التنويع، حيث لا يتم إنشاء التصميمات لعرضها على منصات العرض وبيعها في المتاجر فحسب، بل يمكن أيضًا إنشاؤها لشخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام أو التلفزيون أو ألعاب الفيديو. هذا هو السبب في أن المزيد والمزيد من مصممي الأزياء يتجهون إلى إنشاء أزياء أفاتار افتراضية.

مما لا شك فيه أن هذا البرنامج أصبح حداثة مطلقة في السوق لأنه يوفر للطلاب التدريب المتفوق الذي يحتاجونه للنجاح في مجال،الإنترنت مما سيسمح للطلاب بموازنة دراساتهم مع بقية التزاماتهم اليومية.

تتضمن **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الافتراضي في الموضة** البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز ميزاته هي:

- حالات عملية يعرضها خبراء في الموضة
- توفر المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية التي تم إنشاؤها باستخدامها، معلومات عملية حول التخصصات الضرورية للممارسة المهنية
- تمارين عملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- التركيز بشكل خاص على المنهجيات المبتكرة في تصميم الأزياء الافتراضي
- دروس نظرية، أسئلة للخبراء ومنتديات للنقاش حول المواضيع المثيرة للجدل وتمارين للتفكير الفردي
- محتوى يمكن الوصول إليه من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"قامت *Adidas* أو *Inditex* أو *Hugo Boss* بالفعل بدمج *CLO Virtual Fashion* كأداة أساسية لإبداعاتهم. لا تتخلف عن الركب في رقمنة مجموعاتك"

لقد فضلت التقنيات الجديدة تطور
تصميم،الأزياء وحققت إبداعات أكثر تكيفًا
مع احتياجات الزبائن"

كان رقمنة تصميمات الأزياء ثوريًا، حيث أتاح للمستخدمين الحصول على معلومات أكثر شمولاً حول كل ثوب قبل أن يروه في المتجر.

ستمكن صناعة الملابس ثلاثية الأبعاد المستهلكين من معرفة كل التفاصيل من خلال الصور المعروضة على مواقع المبيعات.

يضم طاقم التدريس المتخصصين في مجال الموضة، الذين يجلبون إلى هذا البرنامج خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين مشهورين من المجتمعات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيوفر محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية للمهنيين التعلم الموضعي والسياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر برنامجًا تدريبيًا غامرًا للتدريب في مواقف حقيقية.

تم تصميم هذا البرنامج حول التعلم القائم على حل المشاكل، حيث يجب على الأخصائي محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ خلال العام الدراسي. لهذا الغرض، سيتم مساعدة الطالب من خلال نظام فيديو تفاعلي مبتكر تم إنشاؤه بواسطة خبراء مشهورين ومتمرسين.

02
الأهداف

سيجد الطلاب الذين يأخذون هذه الدورة في TECH الجامعة التكنولوجية فرصة فريدة لتعلم الأدوات الرئيسية المستخدمة في رقمنة الملابس والإكسسوارات. سيتم تدريبهم أيضًا على تنويع عملهم نحو إنشاء أزياء شخصية لألعاب الفيديو، وذلك بفضل استخدام CLO الموضة،الافتراضية وهو أحد أهم البرامج المستخدمة في هذا المجال اليوم.

قم بتكييف تصميماتك الورقية مع الرسومات الرقمية وتحقيق دقة أكبر في الأحجام والصور الظلية التي تضعها"

الأهداف العامة

- تطوير المهارات الافتراضية لبيئة الموضة الجديدة وإدارة الرموز الحالية وتعزيز الروح الإبداعية والفنية
- تطوير مشروع تصميم احترافي بقدرة تأثير عالمية بناءً على الفرص الجديدة
- صمم مع العلم باستخدام المواد بفضل المعرفة العميقة في استخدام الأقمشة
- تغير الوجه بخفة الحركة والمرونة من خلال منظور متعدد التخصصات
- تجسيد العلاقة بين العالم الخيالي والعالم الحقيقي

تتيح لك أداة *CLO* الموضة الافتراضية تصميم ملابس لألعاب الفيديو بطريقة بسيطة ومباشرة"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. تصميم أزياء هيكلي ومتكامل

- تصور الأفكار وتمثيلها بصريًا
- اكتساب معرفة متعمقة بهيكل الشكل البشري لتوصيل وظيفة الملابس
- التعرف على كيفية التعامل مع التقنيات التقليدية، جنبًا إلى جنب مع الأدوات التكنولوجية لرسم نمط تقريبًا بدون وجود مفاهيم رسومية

الوحدة 2. الإكسسوار وتصميم الجوهرة

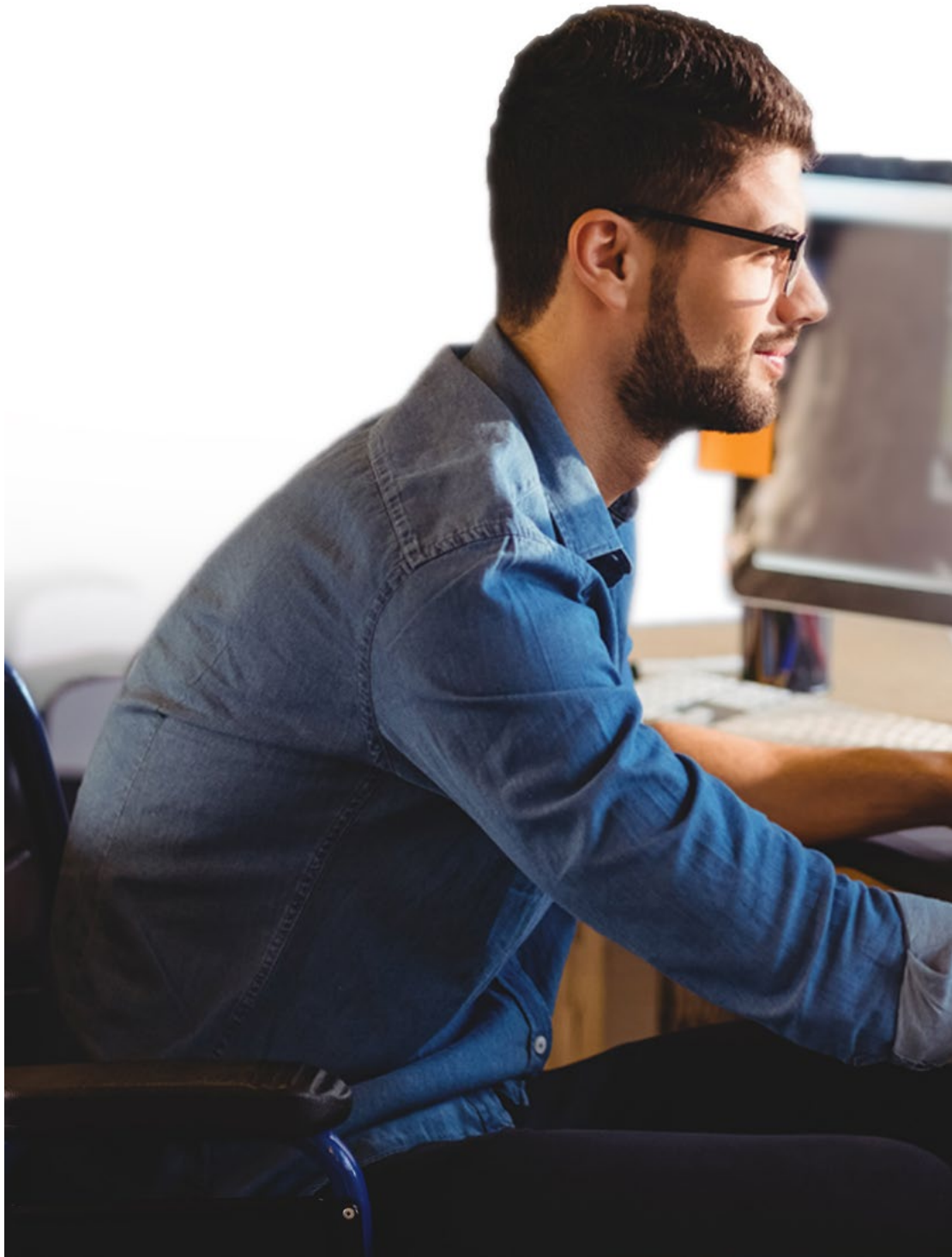
- تصور وتصميم مجموعة من الملحقات على مستوى احترافي مع ضمان جدواها
- تطوير صناعة الأنماط الفنية والمصنوعة يدويًا، مع إيلاء اهتمام خاص لاختيار المواد
- اكتساب المعرفة المتخصصة في الأحجار الكريمة والأحجار الكريمة، ولكن أيضًا بالأدوات الرقمية الخاصة بالمجال

الوحدة 3. أزياء للملابس الخاصة

- تعلم كيفية تصميم الأزياء للسينما والمسرح والتلفزيون
- إنشاء مجموعات رياضية تروق للجمهور
- متخصصون في الملابس الراقية

الوحدة 4. تصميم الأزياء الافتراضي (CLO)

- استخدام أدوات تصميم ثنائية وثلاثية الأبعاد مختلفة
- اكتساب معرفة متعمقة لإدارة برنامج CLO الموضة الافتراضية
- التعرف على كيفية تصميم الأزياء الرقمية لألعاب الفيديو



03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

اختارت TECH الجامعة التكنولوجية أفضل المتخصصين في تصميم الأزياء الافتراضية لتطوير هذه المحاضرة الجامعية المبتكرة. وبالتالي، سيتمكن الطلاب من الوصول إلى أحدث المحتويات المتاحة اليوم، وبفضل ذلك سيتمكنون من استخدام أحدث أدوات التصميم ثنائية وثلاثية الأبعاد المستخدمة في الملابس والإكسسوارات لإنشاء أزياء لشخصيات ألعاب الفيديو.

سيعطيك الأساتذة في هذا البرنامج مفاتيح إنشاء تصميمات افتراضية تتكيف مع الأسواق الجديدة"

هيكل الإدارة

أ. García Barriga, María

- أكثر من 15 عامًا من الخبرة في إنشاء المحتوى بمختلف أنواعه: اللوجستيات والتوزيع والأزياء والأدب أو الحفاظ على التراث الفني
- عملت في منافذ إعلامية كبرى مثل RTVE و Telemadrid
- خريجة في علوم المعلومات، UCM
- دراسات عليا في التسويق والاتصال في الأزياء والشركات الفاخرة، UCM
- حاصلة على ماجستير في إدارة الأعمال من ISEM Fashion Business School، وكلية Fashion Business School في جامعة نافارا
- مرشحة دكتوراه في ابتكار اتجاهات الموضة
- مؤلفة كتاب نمط الخلود: إنشاء هوية لولبية لأتمتة اتجاهات الموضة

الأساتذة

أ. Miñana Grau, Mari Carmen

- مصممة مستقلة في Petite Antoinette
- مؤسسة مشاركة للعلامة التجارية TheIraMare المتخصصة في تصميم الأوشحة والإكسسوارات
- مصممة لمنصات مختلفة
- حاصلة على شهادة جامعية في تصميم،الأزياء Barreira Arte y Diseño
- تخرجت في تصميم الأزياء والتصميم، Barreira Arte y Diseño
- تخرجت في الدرجة المتوسطة في تصميم القبعة،والإكسسوارات Barreira Arte y Diseño
- محاضرة جامعية في تكنولوجيا الملابس
- محاضرة جامعية في صنع النماذج والقص والخياطة في ملابس فالنسيا

أ. Romero Monente, Begoña

- مديرة عامة لوكالة ترويج الشباب؛ مبتكرة خدمة Personal Shopper في المطارات الإسبانية
- متخصصة في تنفيذ الحملات الإعلانية في متاجر السوق الحرة بحسابات مثل AENA و Dufry و L'Oréal و Diageo و Philip Morris و Montblanc وغيرها
- مذيعة، محررة ومسؤولة عن الاتصالات فيوسائل الإعلام المختلفة، وإنشاء محتوى رياضي، سياسي وسياحي
- منسقة أنشطة اتحاد وكالات الترويج للمطارات، وهي منظمة تجمع بين الوكالات الأوروبية الرائدة في مجال التسويق الميداني للمطارات
- محاضرة وأستاذة في محاضرات جامعية مختلفة في إدارة البيع بالتجزئة، التسويق الرقمي وإدارة الأفراد
- قائدة عمليات التوجيه والتدريب الشخصية لرواد الأعمال
- حاصلة على إجازة في الصحافة، جامعة مالاغا
- حاصلة على إجازة في الدعاية والعلاقات العامة، جامعة كاتالونيا
- حاصلة على ماجستير في إدارة،الأعمال ISEM Fashion Business School، جامعة نافارا
- مدربة معتمدة، المدرسة الأوروبية للتدريب

أ. Rodríguez Flomenboim, Florencia

- مستشارة صور ومسؤولة عن إدارة صالة العرض وتنفيذ Concept Stores
- منتجة ومحررة أزياء في دور النشر والوكالات والشركات المختلفة
- منشئ مناظر لمسرحيات مختلفة، مع التركيز على رمزية الصورة
- حاصلة على في الفنون المسرحية، ESAD من مورسيا
- متخصصة في الإبداع الفني وتحليل اتجاهات الموضة
- حاصلة على في العلاقات الدولية، ITC Sraffa، ميلانو
- حاصلة على ماجستير في الإنتاج التحريري للأزياء وتصميم،الأزياء المدرسة الأمريكية الحديثة للتصميم، بوينس آيرس، الأرجنتين

أ. Anguiano, Daniela

- مصممة الأزياء والجرافيك وصانع المحتوى
- مصممة جرافيك ومديرة مجتمع ورابطة صانعي المحتوى بين نساء وسوم مدريد
- الأزياء وتصميم الجرافيك فريق Fasrev الدولي
- تصميم الأزياء والجرافيك للمصمم فرناندو كلارو مدريد
- المؤسسة والمديرة الفنية بيبر ديزاين مدريد
- تصميم منسوجات بيبي زانيل
- تصميم الأزياء والنسيج جامعة باليرمو، بوينس آيرس، الأرجنتين
- محاضرة جامعية في إنتاج الأزياء EBA، بوينس آيرس، الأرجنتين
- محاضرة جامعية في إيلي التعليمية حول منشئ المحتوى المرتبط بعلامات تجارية Mindway، مدريد

04

الهيكل والمحتوى

تتيح التقنيات الجديدة إمكانية رقمنة تصميمات الملابس والإكسسوارات للحصول على دقة رسم أكبر ونتائج نهائية أكثر صدقًا. بفضل محاضرة TECH الجامعة التكنولوجية هذه، سيكتسب الطلاب كل تلك المعرفة المحددة التي ستمكنهم من عمل تصميمات افتراضية للملابس ومجموعات،الإكسسوارات باستخدام أكثر التقنيات ابتكارًا المتاحة اليوم للقيام بذلك.

بفضل هذا البرنامج، ستتمكن من تطبيق التقنيات ثلاثية الأبعاد الرئيسية لإنشاء مجموعات الملابس والإكسسوارات"

الوحدة 1. تصميم أزياء هيكلي وشامل

1.1. الرسم التعبيري
1.1.1. الهيكل التشريحي لجسم الإنسان
2.1.1. مساحة ثلاثية الأبعاد
3.1.1. المنظور وتحليل المصفوفة
2.1. السيميائية البصرية
1.2.1. اللون والضوء بأشكال ثلاثية الأبعاد
2.2.1. الكفاف والتظليل
3.2.1. حركة الملابس في تشريح الإناث والذكور
3.1. التركيب 1
1.3.1. الحجم
2.3.1. الصورة الظلية للأنثى والصورة الظلية للذكور
3.3.1. الشكل والشكل السلبي
4.1. التركيب 2
1.4.1. التماثل وعدم التناسق
2.4.1. البناء والتفكيك
3.4.1. زخارف الستائر والجواهر
5.1. أدوات التمثيل
1.5.1. الرسم الهندسي
2.5.1. تقنيات الرسم السريع والسموم
3.5.1. CANVA
6.1. منهجية التصميم
1.6.1. التصميم بمساعدة الحاسوب
2.6.1. CAM/CAD: النماذج
3.6.1. المنتجات النهائية وتشغيل الإنتاج
7.1. تخصيص الملابس وتحويلها
1.7.1. القطع والتجميع والتشطيب
2.7.1. تكييفات النمط
3.7.1. تخصيص الملابس
8.1. التعبئة والتغليف
1.8.1. التعبئة والتغليف كامتداد للعلامة التجارية
2.8.1. التغليفالمستدام
3.8.1. التخصيص الآلي
9.1. التصميم الذري
1.9.1. مكونات النظام
2.9.1. القوالب
3.9.1. نماذج مصمم الويب
10.1. تصميم التطبيق
1.10.1. تقنيات التوضيح المحمول
2.10.1. أدوات التصميم الشاملة: الإنجاب
3.10.1. أدوات الدعم: استوديو بانتون

الوحدة 2. الإكسسوار وتصميم الجوهرة

1.2. تشريح الملحقات والزخرفة
1.1.2. الأحذية
2.1.2. الحقائب والأحزمة
3.1.2. المجوهرات والمجوهرات المقلدة
2.2. مواد محددة لتصميم الملحقات
1.2.2. التركيبات والأجهزة
2.2.2. الأقمشة الصناعية
3.2.2. المواد الفنية
3.2. سير العمل
1.3.2. علاقات الموردين
2.3.2. تصنيع العقد الصناعي
3.3.2. أسعار السوق
4.2. النماذج الأولية للمنتج
1.4.2. الرسم والتخطيط
2.4.2. ورقة بيانات المنتج
3.4.2. الإنتاج على نطاق واسع: 3D INGA

5.2. تصميم المجوهرات

1.5.2. الجواهر والأحجار الكريمة

2.5.2. المجوهرات المقلدة والمواد البديلة

3.5.2. نماذج المجوهرات باستخدام الطباعة ثلاثية الأبعاد

6.2. *Rhinojewel*

1.6.2. أدوات المعادن والأحجار الكريمة

2.6.2. أدوات النمذجة

3.6.2. أدوات الحجر المعايرة

7.2. تطوير المنتج

1.7.2. الإبداع وجدوى الإكسسوار

2.7.2. تنمية المجموعات: محاذاة العلامة التجارية

3.7.2. منهجية عرض مجموعات الإكسسوار

8.2. الجلد

1.8.2. جلد الحيوان والعلاج

2.8.2. المواد الاصطناعية

3.8.2. الاستدامة والبيئة

9.2. تخصيص الملحقات والتحول

1.9.2. التحول اليدوي

2.9.2. الخرز والسحر

3.9.2. الملابس المرصعة بالجواهر: أحزمة وحقائب مشابك وفساتين مرصعة بالجواهر

10.2. الساعات والنظارات الشمسية

1.10.2. المجوهرات والتكوين

2.10.2. المواد المحددة

3.10.2. التركيب

الوحدة 3. الملابس الخاصة

1.3. المجموعات الرياضية

1.1.3. تطور الموضة الرياضية

2.1.3. تصميم أسلوب غير رسمي والإبداع

3.1.3. الملابس الرياضية والملابس النشطة

2.3. النمط والتصميم في الملابس الرياضية

1.2.3. بيئة عمل الرياضيين

2.2.3. الزخرفة الفنية

3.2.3. المواد التقنية: التبخر، التهوية والعزل المائي

3.3. تصميم الملابس للمسلسلات السينمائية والتلفزيونية

1.3.3. تأثير الموضة على الفنون المسرحية

2.3.3. قسم الأزياء في الأفلام

3.3.3. مراجعة السيناريو لتصميم الأزياء الخيالية

4.3. سير العمل في السينما

1.4.3. توثيق الفترة والأسلوب

2.4.3. الجو السينمائي من خلال الأزياء

3.4.3. الأقمشة والتقنيات المطبقة على التشطيب النهائي

5.3. أزياء للسينما

1.5.3. أزياء للرسوم المتحركة

2.5.3. أزياء مارفل

3.5.3. أزياء الفترة

6.3. المنصة والفيلم غالاس

1.6.3. الزخرفة التجريبية

2.6.3. تصويرية للنماذج والممثلات

3.6.3. أزياء المسرح على السجادة الحمراء

7.3. الخيال المسرحي

1.7.3. أزياء الأوبرا

2.7.3. أزياء المسرح

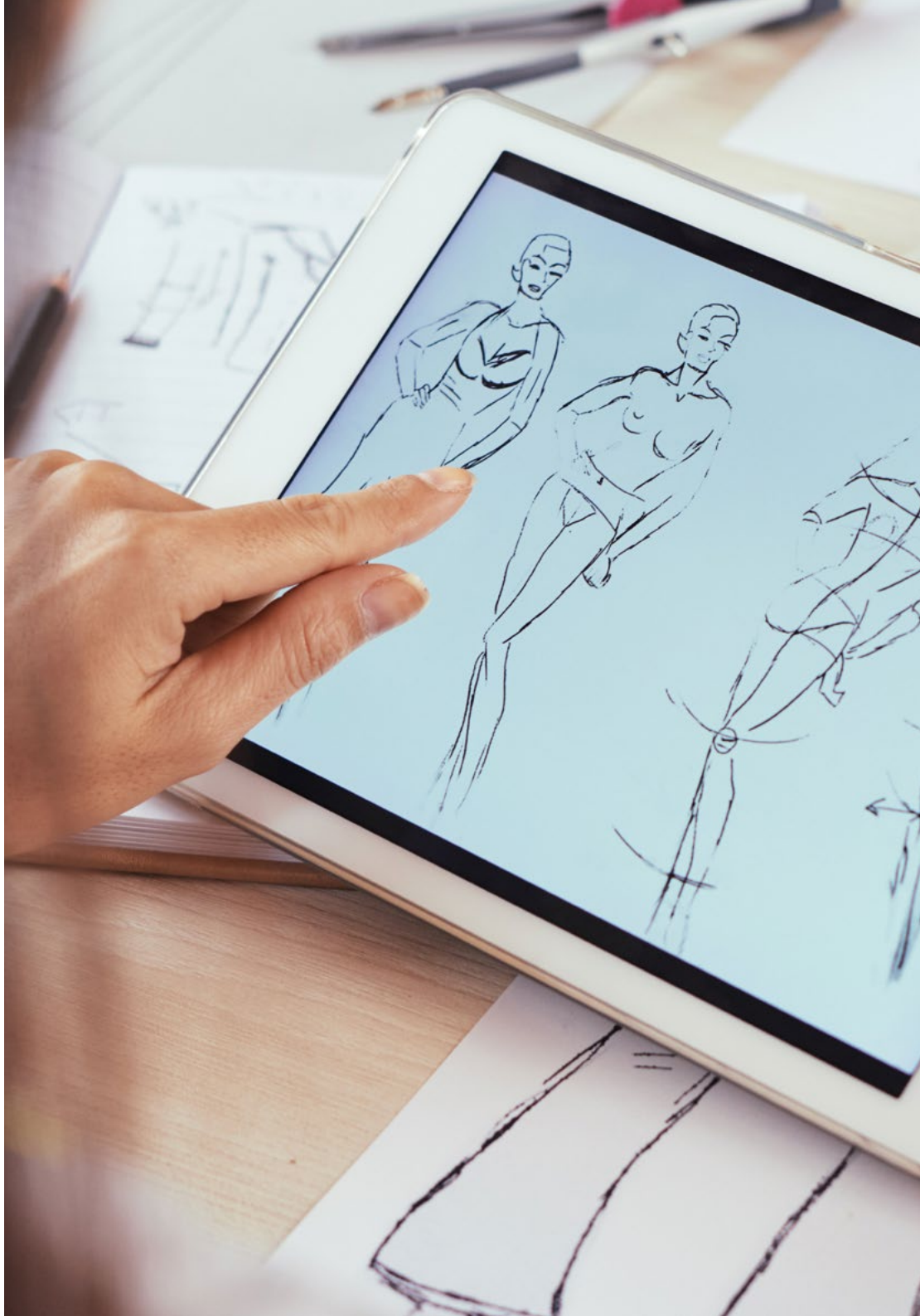
3.7.3. أزياء الرقص والسيرك

8.3. تصميم الأزياء الراقية
1.8.3. ملابس مصممة حسب الطلب
2.8.3. تقنيات التوضيح الإبداعي
3.8.3. مجموعات الزفاف
9.3. الخياطة
1.9.3. أنماط البدلة للرجال والنساء
2.9.3. الأقمشة الموسمية
3.9.3. الاتجاهات المستقبلية في الملابس المصنوعة حسب المقاس
10.3. وضع المنتج
1.10.3. التعاون مع إنشاء علامات تجارية لخزائن المسلسلات التلفزيونية
2.10.3. تحتاج الاقتراحات والعرض التقديمي
3.10.3. تكلفة اختيار الملابس والتعاون

الوحدة 4. تصميم الأزياء الافتراضي (CLO)

1.4. تقنيات التصميم الحالية
1.1.4. التصميم ثنائي الأبعاد
2.1.4. التصميم ثلاثي الأبعاد
3.1.4. برنامج الأزياء الافتراضية CLO
2.4. الإبداع الرقمي والتصميم التجريبي
1.2.4. الإبداع الرقمي والتصميم التجريبي
2.2.4. واجهة المستخدم الافتراضية للأزياء CLO
3.2.4. الرسوم المتحركة الرمزية 3D
3.4. الخياطة الافتراضية
1.3.4. الخياطة الجزئية
2.3.4. الخياطة المجانية
3.3.4. هيكل الطبقة
4.4. مكتبة أقمشة الأزياء الافتراضية CLO
1.4.4. الأقمشة المستخدمة بكثرة
2.4.4. الكسوة
3.4.4. تركيب الملابس

5.4. تبسيط العملية
1.5.4. الألوان والأنماط
2.5.4. تكوين التصميم
3.5.4. عينات ثلاثية الأبعاد
6.4. خلق الملمس
1.6.4. إعطاء وتحرير القوام
2.6.4. العتامة، الانعكاس والموقف
3.6.4. الخريطة العادية وخريطة الإزاحة
7.4. صناعة الملابس 1
1.7.4. الملابس
2.7.4. الطوابع
3.7.4. الأداء
8.4. صناعة الملابس 2
1.8.4. الطيات
2.8.4. القيعان والشفرات
3.8.4. سولي (*Soleil*)والحشو
9.4. البيئات المحاكاة
1.9.4. تقنيات التصميم
2.9.4. تصور الملابس في بيئات البيع بالتجزئة
3.9.4. ترويج المجموعة الافتراضية
10.4. الأسواق الناشئة وتقنيات الدخول
1.10.4. قدر العملية الحسابية
2.10.4. المزادات
3.10.4. صناعة ألعاب الفيديو



05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. تم تطوير منهجيتنا من خلال وضع التعلم الدوري: إعادة التعلم.

يُستخدم نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أرقى كليات الطب في العالم، وقد تم اعتباره من أكثر الكليات فعالية من خلال المنشورات ذات الأهمية الكبيرة مثلمجلة نيو إنجلاند الطبية.

اكتشف إعادة التعلم، وهو نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك من خلال أنظمة التدريس الدورية: طريقة تعلم أثبتت فعاليتها الهائلة، خاصة في الموضوعات التي تتطلب الحفظ "

دراسة حالة لوضع جميع المحتويات في سياقها

يقدم برنامجنا طريقة ثورية لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز الكفاءات في سياق متغير وتنافسي وعالي الطلب.

> مع تيك يمكنك تجربة طريقة للتعلم تعمل على تحريك أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سوف تصل إلى نظام تعليمي قائم على التكرار ، مع تدريس طبيعي وتقدمي في جميع أنحاء المنهج الدراسي بأكمله.

سيتعلم الطالب،من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية،حل المواقف المعقدة في بيئات الأعمال الحقيقية.

طريقة تعلم مبتكرة ومختلفة

برنامج تيك الحالي هو تعليم مكثف ، تم إنشاؤه من الصفر ، والذي يقترح التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. بفضل هذه المنهجية يتم تعزيز النمو الشخصي والمهني ، واتخاذ خطوة حاسمة نحو النجاح. طريقة الحالة ، تقنية تضع الأسس لهذا المحتوى ، تضمن اتباع أحدث واقع اقتصادي واجتماعي ومهني.

> برنامجنا يعدك لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مؤكدة وتحقيق النجاح في حياتك المهنية "

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب بل كانت طريقة القضية هي تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تأسيسها كطريقة معيارية للتدريس في جامعة هارفارد.

في موقف محدد ، ما الذي يجب أن يفعله المحترف؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في أسلوب الحالة ، وهو أسلوب التعلم العملي. خلال البرنامج ، سيواجه الطلاب حالات حقيقية متعددة. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والمناقشة والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

منهجية إعادة التعلم

تجمع تيك بفعالية بين منهجية دراسة الحالة ونظام تعلم عبر الإنترنت بنسبة 100٪ استنادًا إلى التكرار ، والذي يجمع بين 8 عناصر تعليمية مختلفة في كل درس.

نحن نشجع دراسة الحالة بأفضل طريقة تدريس بنسبة 100٪:عبر الإنترنت إعادة التعلم.

في عام *2019* ، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية لجميع الجامعات عبر الإنترنت باللغة الإسبانية في العالم.

في تيك تتعلم بمنهجية طليعية مصممة لتدريب مديري المستقبل. هذه الطريقة ، في طليعة التعليم العالمي ، تسمى إعادة التعلم.

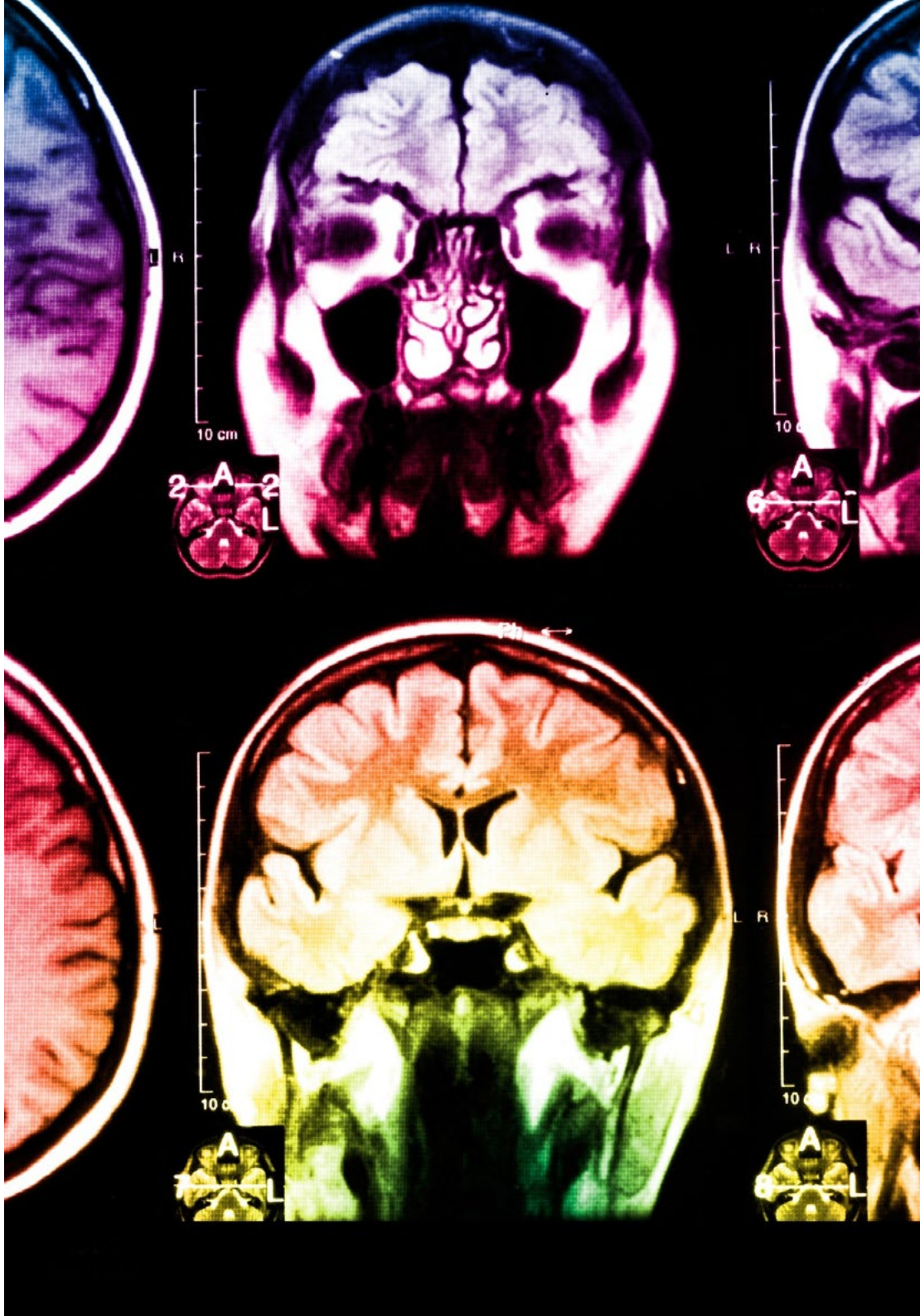
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة بالإسبانية المرخصة لاستخدام هذه الطريقة الناجحة. في عام 2019 ، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا)جودة التدريس ، جودة المواد ، هيكل الدورة ، الأهداف.... (فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا ، التعلم ليس عملية خطية ، ولكنه يحدث في دوامة)تعلم ، وإلغاء التعلم ، والنسيان ، وإعادة التعلم(. لذلك ، يتم دمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركز. باستخدام هذه المنهجية ، تم تدريب أكثر من 650 ألف خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية ، وعلم الوراثة ، والجراحة ، والقانون الدولي ، والمهارات الإدارية ، وعلوم الرياضة ، والفلسفة ، والقانون ، والهندسة ، والصحافة ، والتاريخ ، والأسواق والأدوات المالية. كل هذا في بيئة يرتفع فيها ،الطلب مع طالب جامعي يتمتع بمكانة اجتماعية واقتصادية عالية ومتوسط عمر 43.5 سنة.

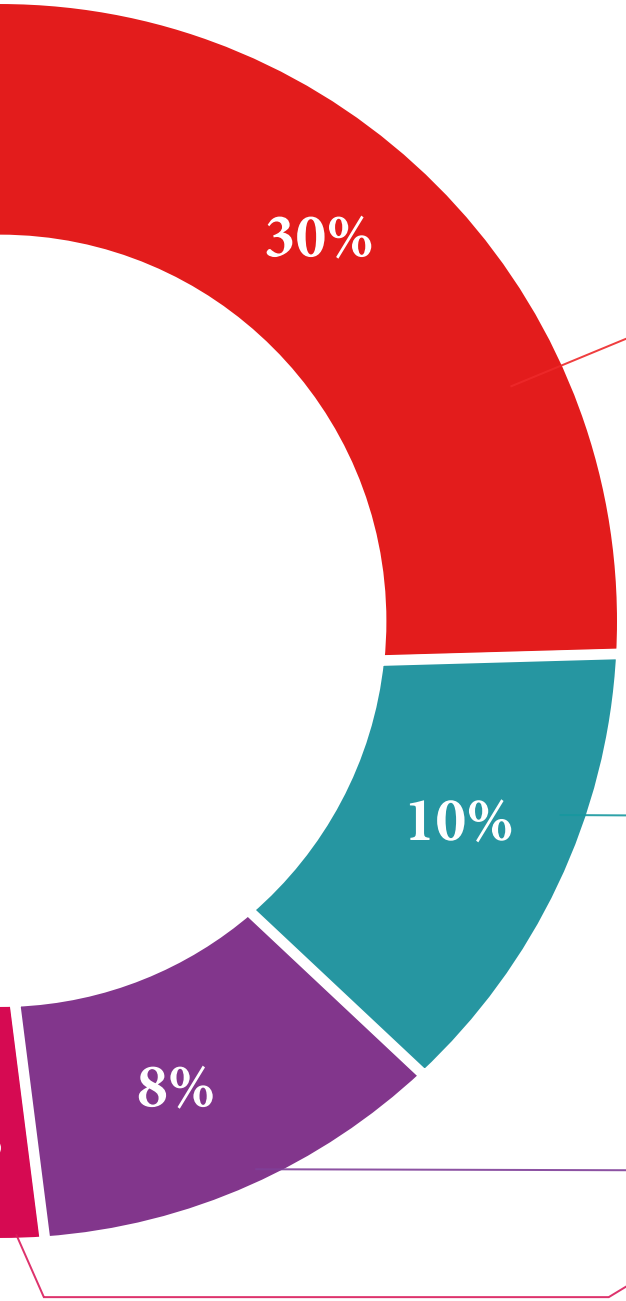
ستسمح لك إعادة التعلم بالتعلم بجهد أقل وأداء أكبر ، والمشاركة بشكل أكبر في تدريبك ، وتنمية الروح النقدية ، والدفاع عن الحجج والآراء المتناقضة: معادلة مباشرة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب ، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات ، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا ضروريًا لنا لنكون قادرين على ذلك. تذكرها وتخزينها في قرن آمون ، للاحتفاظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة ، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي ، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المعدة بعناية للمحترفين:



المواد الدراسية

تم إنشاء جميع المحتويات التعليمية من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس الدورة ، خاصةً له ، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

يتم تطبيق هذه المحتويات بعد ذلك على التنسيق السمعي البصري ، لإنشاء طريقة عمل تيك عبر الإنترنت. كل هذا ، مع أكثر التقنيات ابتكارًا التي تقدم قطعًا عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

فصول الماجستير

هناك أدلة علمية على فائدة ملاحظة طرف ثالث من الخبراء.

ما يسمى التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة ، ويولد الأمان في القرارات الصعبة في المستقبل.

ممارسات المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال موضوعي. الممارسات والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاج المتخصص إلى تطويرها في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

مقالات حديثة ووثائق إجماع وإرشادات دولية ، من بين أمور أخرى. في مكتبة تيك الافتراضية ، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة

سوف يكملون مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة بالتحديد لهذا المؤهل. الحالات التي تم عرضها وتحليلها وتدريسها من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

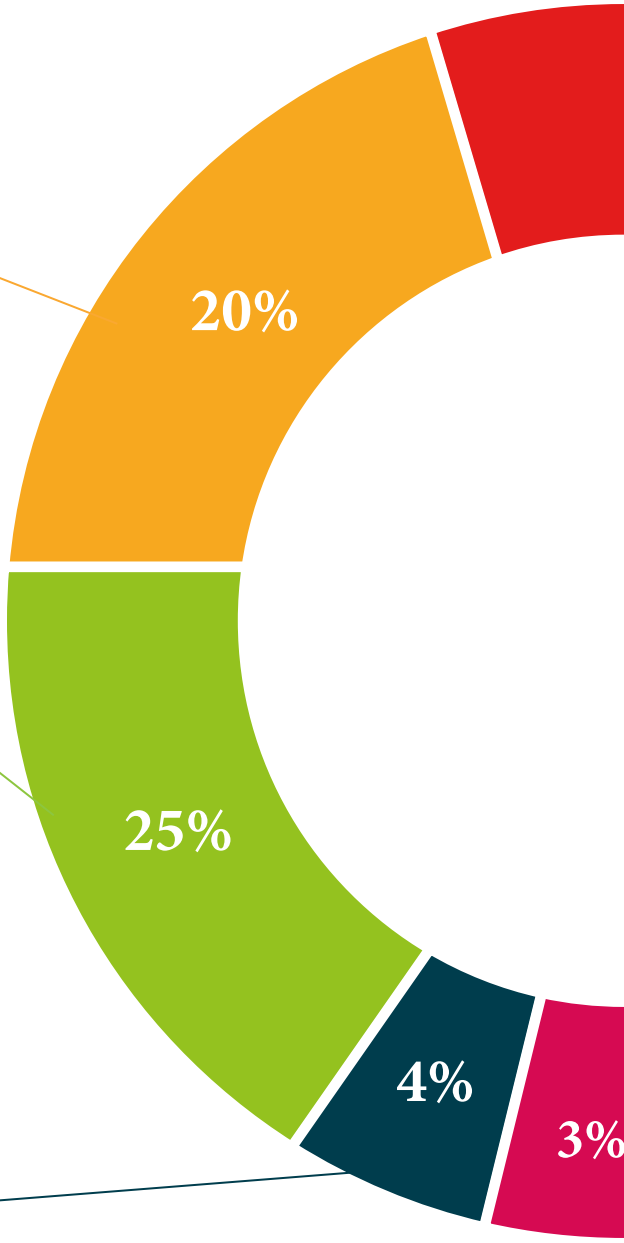
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق تيك المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص المحتوى بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الصوت والفيديو والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

تم منح هذا النظام التعليمي الحصري الخاص بتقديم محتوى الوسائط المتعددة من قبل شركة Microsoft كـ "حالة نجاح في أوروبا".

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم تقييم معرفة الطالب بشكل دوري وإعادة تقييمها في جميع أنحاء البرنامج ، من خلال أنشطة وتمارين التقييم الذاتي والتقويم الذاتي بحيث يتحقق الطالب بهذه الطريقة من كيفية تحقيقه لأهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الافتراضي في الموضة،للطلاب بالإضافة إلى التعليم الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة صادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

أكمل هذا البرنامج بنجاح واحصل على مؤهلك الجامعي دون الحاجة إلى السفر أو ملء الأوراق الشاقة "

تتضمن **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الافتراضي في الموضة** البرنامج الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى مؤهل **شهادة الخبرة الجامعية** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية** وذلك عن طريق البريد العادي عبر التسليم المتتبع*.

إن المؤهل الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في شهادة الخبرة الجامعية، وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي.

لمؤهل العلمي: **شهادة الخبرة الجامعية في التصميم الافتراضي في الموضة**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **600 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

تمنح هذا

الدبلوم

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

شهادة الخبرة الجامعية

في

التصميم الافتراضي في الموضة

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 600
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

techtitute.com/certificates TECH: AFWOR23S الكود الفريد الخاص بجامعة

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة طلب الطالب الحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الخطوات المناسبة لكي يحصل عليها بتكلفة إضافية.

شهادة الخبرة الجامعية

التصميم الافتراضي في الموضة

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أشهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

شهادة الخبرة الجامعية

التصميم الافتراضي في الموضة

tech الجامعة التيكنولوجية